



STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY EDITION

CAPCOM

リュウ



ケン



春麗



サガット



アドン



バーディ



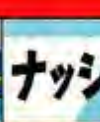
ガイ



ソドム



ナッシュ



ローズ



必殺技

波動拳



波動拳



百裂脚



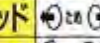
タイガーショット



ジャガーキック



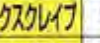
ブルヘッド



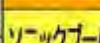
武神イズナ落とし



ジゴクスクレイブ



ソニックブーム



ソウルリフレクト



昇龍拳



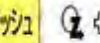
昇龍拳



天昇脚



タイガークラッシュ



ライジングジャガー



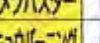
ブルホーン



武神旋風脚



ブツメツバスター



ソウルスパーク



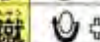
竜巻旋風脚



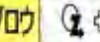
竜巻旋風脚



気功拳



タイガーブロウ



ジャガートゥース



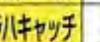
マダラーチェーン



疾駆け



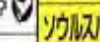
疾駆け



疾駆け



疾駆け



スーパーコンボ

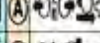
真空波動拳



昇龍裂破



千裂脚



タイガーキャノン



ジャガーリボルバー



ザ・パーティ



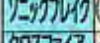
武神剛雷脚



メイドノミサゲ



ソニックブレイク



オーラソウルスパーク



真空竜巻旋風脚



神龍拳



轟山天昇脚



タイガージェノサイド



ジャガーリロードアサルト



ガルリベンジャー



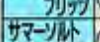
武神八双拳



テンチュウサツ



クロスファイアブリッツ



オーラソウルスルー



真空竜巻旋風脚



神龍拳



轟山天昇脚



タイガーレイド



ジャガーリロードアサルト



ガルリベンジャー



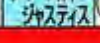
武神八双拳



テンチュウサツ



クロスファイアブリッツ



オーラソウルスルー



ソウルスパーク



ソウルスルー



ソウルスパイラル



オーラソウルスパーク



オーラソウルスルー



ソウルイリュージョン





©CAPCOM CO. LTD. 1994 ALL RIGHTS RESERVED

CAPCOM

ベガ



豪鬼



ダン



ダルシム



ザンギエフ



元(ゲン)



ロレント



さくら



ボタン同時押しで流派の切り換え

必殺技

サイコショット
ダブルニープレス
ヘッドプレス
サマーソルト
スカルダイバー豪波動拳
豪昇龍拳
竜巻斬空脚
百鬼襲我道拳
晃龍拳
断空脚ヨガファイア
ヨガフレイム
ヨガブラスト
ヨガテレポートダブルリアット
スクリュール
ドライバー
フライングパワーボム
バニシングフラット暗殺拳・喪流
暗殺拳・急流百連勾
逆瀧バトリオットサークル
スティンガー
メコンデルタアタック
メコンデルタエアレイド
メコンデルタエスケイブ波動拳
咲桜拳
春風脚サイコクラッシャー
ニープレス
ナイトメア滅殺豪波動
滅殺豪昇龍
天魔豪斬空震空我道拳
晃龍烈火
必勝無頼拳ヨガインフェルノ
ヨガストライクファイナル
アトミックバスター
エリアル
ロシアンスラム惨影
死点咒蛇咬吠
狂牙テイクノー
プリズナー
マイン
スーパースター真空波動拳
乱れ桜
春一番スーパー
コンボサイコクラッシャー
ニープレス
ナイトメア滅殺豪波動
滅殺豪昇龍
天魔豪斬空震空我道拳
晃龍烈火
必勝無頼拳ヨガインフェルノ
ヨガストライクファイナル
アトミックバスター
エリアル
ロシアンスラム惨影
死点咒蛇咬吠
狂牙テイクノー
プリズナー
マイン
スーパースター真空波動拳
乱れ桜
春一番サイコクラッシャー
ニープレス
ナイトメア滅殺豪波動
滅殺豪昇龍
天魔豪斬空震空我道拳
晃龍烈火
必勝無頼拳ヨガインフェルノ
ヨガストライクファイナル
アトミックバスター
エリアル
ロシアンスラム惨影
死点咒蛇咬吠
狂牙テイクノー
プリズナー
マイン
スーパースター真空波動拳
乱れ桜
春一番



© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

取扱説明書

お客様各位

お 願 い

この度は、当社の製品をお買い上げ下さいまして誠にありがとうございます。

この製品は、弊社が著作権を保有しており、お客様が上映、営業できる地域は、日本国内に限定されております。

従いまして、この製品を当社の許可なく、日本国外で上映、営業することは、著作権法に違反する恐れがありますのでご注意下さい。

つきましては、お客様におかれまして心情ご賢察の上、この製品が国外へ流出して、当社の著作権が侵害されることのないように格別のご理解とご協力を賜りますようお願い申し上げます。

<ご使用のまえに>

この取り扱い説明書では、本製品を正しく安全にお使い頂くためにいろいろな絵表示をしています。本書を注意深く読み、内容をご理解の上ご使用下さい。

また、いつでも見られるように大切に保管して下さい。

CAPCOM®

安全上のご注意

⚠️ ■万一異常が発生した場合

- 万一、煙が出る、変なにおいがする、変な音がする、画面が映らない、音が出ない、などの異常状態になった場合は、そのままお使いにならないで下さい。
- すぐに使用を中止して、電源を切り、煙が出なくなるのを確認して、カプコンサービスセンターに修理をご依頼下さい。
- そのまま使用すると火災や感電を起こす恐れがあります。

⚠️ ■絶対に改造しないで下さい。

- ゲーム基板を分解、改造すると、火災や感電を起こす恐れがあります。

⚠️ ■濡れた手でゲーム基板、コネクター、端子、ハーネスに触らないで下さい。

- 濡れた手でゲーム基板、コネクター、端子、ハーネスに触ると感電を起こす恐れがあります。

使用上のご注意

⚠️ ■ゲーム基板は精密な電子部品でできています。 次のようなことは故障の原因になりますので注意して下さい。

- 通風孔を布、紙などでふさぐ。
- 極端な温度変化のある場所に保管する。
- 落としたり、ぶつけたりしてゲーム基板に衝撃を与える。
- ケース内に異物を入れる。(特に液状のもの、金属物など)
- ケースを分解したり、端子部分を汚したりする。
- 電源が入っている時に、コネクター、端子、ハーネスを抜き差しする。

⚠️ ■故障した時は？

- ゲーム基板の調子が悪い時は無理に直そうとせず、電源を確実に切り、お買い上げの販売店またはカプコンサービスセンターまで症状および状況をくわしくご連絡下さい。

※絶対に、ケースを分解しないで下さい。ケースを分解したもの、あるいはその形跡が認められたものについての修理には一切応じられません。

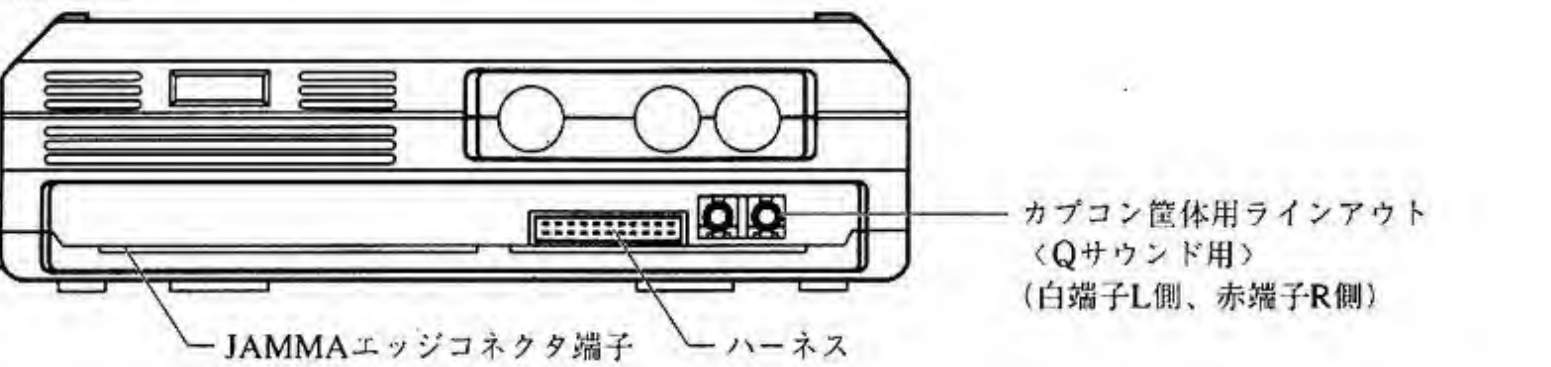
なおくわしくは、カプコンサービスセンターまで
お問い合わせください。

TEL 06-706-8105

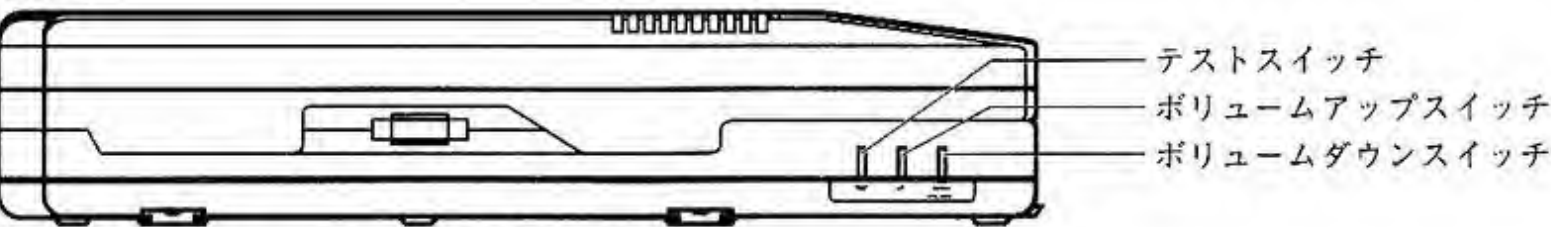
受付日：月曜日～金曜日（祝祭日を除く）
受付時間：9:00～12:00 13:00～17:30

●配置図

端子面



側面



●設置の概要

○基板コネクタ

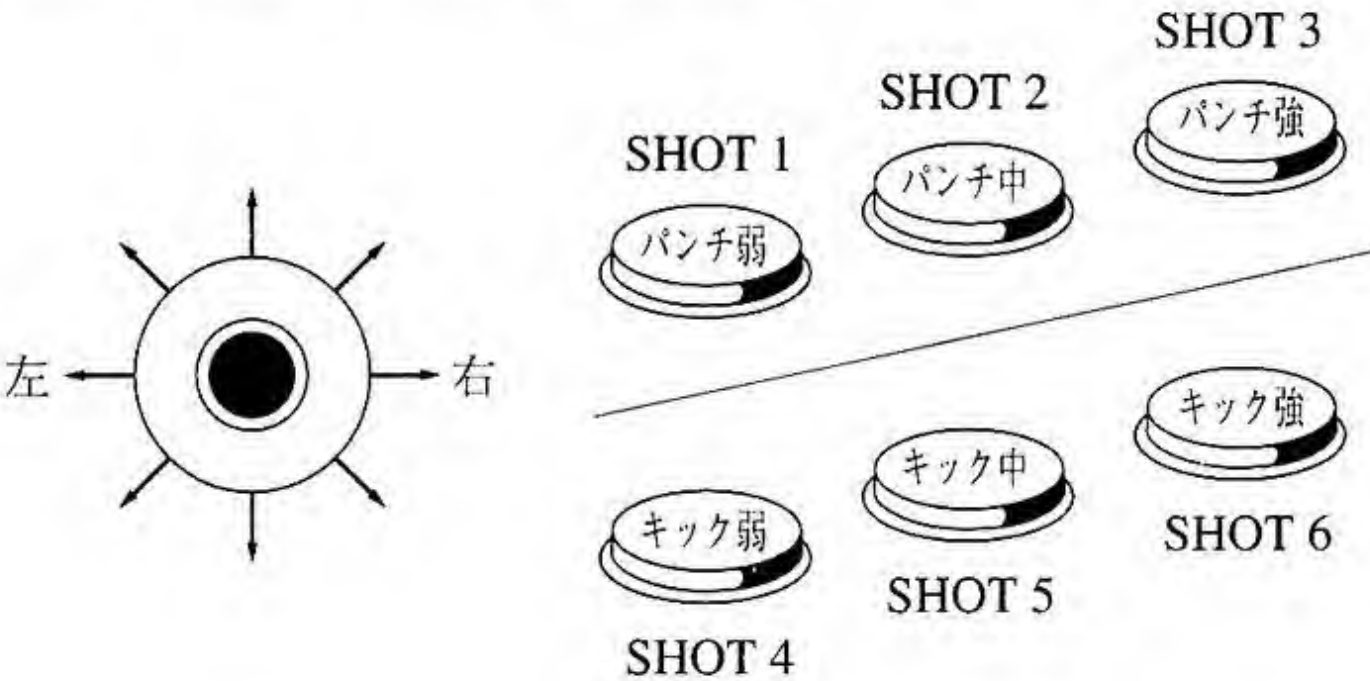
JAMMA規格

○CRTモニタ

ヨコ画面

○8方向レバー

プレイヤーの上下、左右、各方向への移動

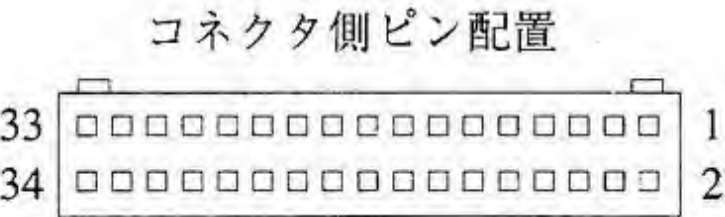


JAMMA規格

半田面			部品面
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
N.C.	E	5	N.C.
+12V	F	6	+12V
	H	7	
N.C.	J	8	COIN COUNTER 1
(COIN LOCK OUT 2)	K	9	(COIN LOCK OUT 1)
SP(-)	L	10	SP(+)
N.C.	M	11	N.C.
VIDEO GREEN	N	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND
N.C.	S	15	TEST SW
COIN SW 2	T	16	COIN SW 1
START SW 2	U	17	START SW 1
2P UP	V	18	1P UP
2P DOWN	W	19	1P DOWN
2P LEFT	X	20	1P LEFT
2P RIGHT	Y	21	1P RIGHT
2P SHOT 1 (2P パンチ弱)	Z	22	1P SHOT 1 (1P パンチ弱)
2P SHOT 2 (2P パンチ中)	a	23	1P SHOT 2 (1P パンチ中)
2P SHOT 3 (2P パンチ強)	b	24	1P SHOT 3 (1P パンチ強)
N.C.	c	25	N.C.
N.C.	d	26	N.C.
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

●PARTS NAME
CR7E-56DA-3.96E : (HIROSE)
OR
1168-056-009 : (KEL)

●拡張I/O端子説明



●結線図



テストメニューにするには？

ケース本体のテストスイッチを押して下さい。

※筐体のテストスイッチでもテストメニューになります。

1Pレバーでカーソルを合わせ、SHOT 1を押せば各種テスト画面になります。

テストメニュー

- ➡
- 1) 入力テスト
 - 2) 出力テスト
 - 3) ボリュームテスト
 - 4) カラーテスト
 - 5) ひずみテスト
 - 6) ゲームデータ
 - 7) 設定
 - 8) メモリーテスト
 - 9) ゲームに戻る

1Pレバー上下で選択、ショット 1で決定

テストメニュー

1) 入力テスト

レバー、ボタンなどを押して対応箇所が「0」→「1」になれば正常です。

2) 出力テスト

1PのSHOT 1・2、2PのSHOT 1を押してコインカウンタなどが作動すれば正常です。

3) ボリュームテスト

レバーでサウンドを選択、1PのSHOT 1ボタンを押せば音が流れます。

基板側面のボリュームや筐体のボリュームなどで適当な大きさに調整して下さい。

4) カラーテスト

各色のカラーバーがバランスよく綺麗に表示され、背景部分が十分に黒くなるよう筐体のRGB、明るさを調整して下さい。

5) ひずみテスト

格子を目安にして画面サイズや画面のひずみを調整して下さい。

6) ゲームデータ

コイン関連などのデータが表示されます。

設定変更の目安にして下さい。

7) 設 定

プレイ料金の設定やゲームの設定をお店に合わせて変更できます。

(詳しくは次のページをご覧ください。)

8) メモリーテスト

基板のメモリーをチェックします。(正常ならばテスト終了後、自動的にメニューに戻ります。)

「NG」のメッセージが出た場合は当社のサービス課までご連絡下さい。

9) ゲームに戻る

1PのSHOT 1を押すとゲーム画面に戻ります。

※ボリュームテストについて

基板のボリュームスイッチの内容は電源を切ってもバックアップされます。

万一、ボリューム調整が正常に行えない場合ボリュームダウンボタンを5秒以上押しつづけた後、再度調整して下さい。

設定について

このゲームではプレイ料金の設定や難易度などのゲームの状態を、レバーとボタンを使って設定することができます。

設定した状態はバックアップROMに記憶されます。

1) システム設定

クレジット、コインシューター、画面反転などシステムの設定をします。

2) ゲーム設定

難易度、ラウンド数、タイマー速度などゲームの設定をします。

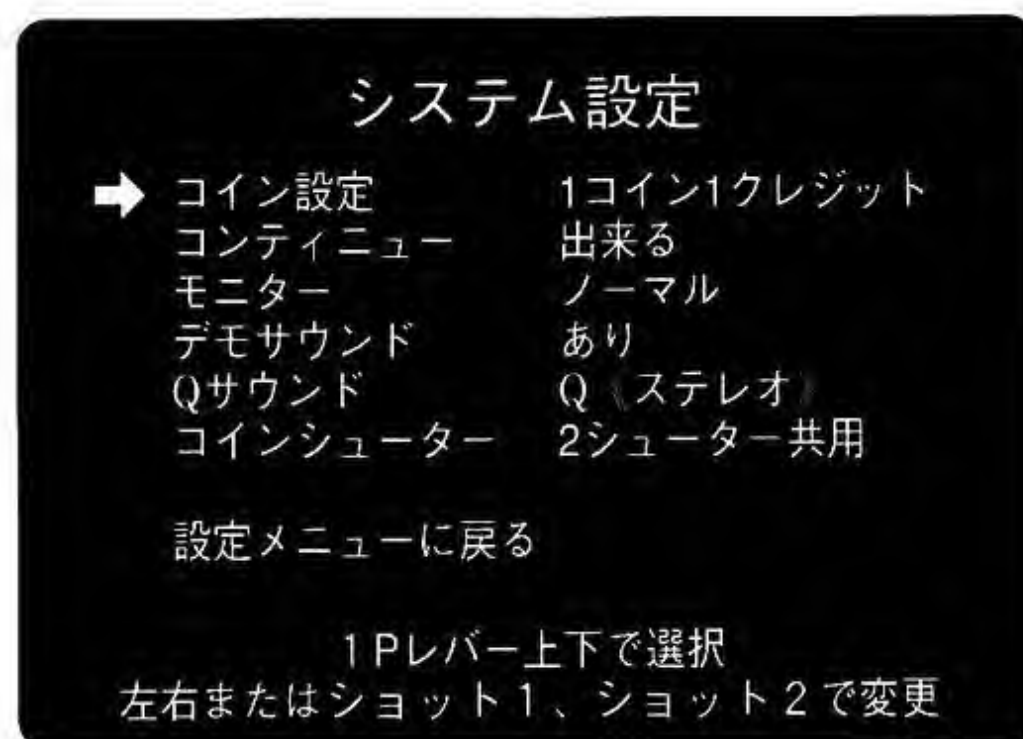
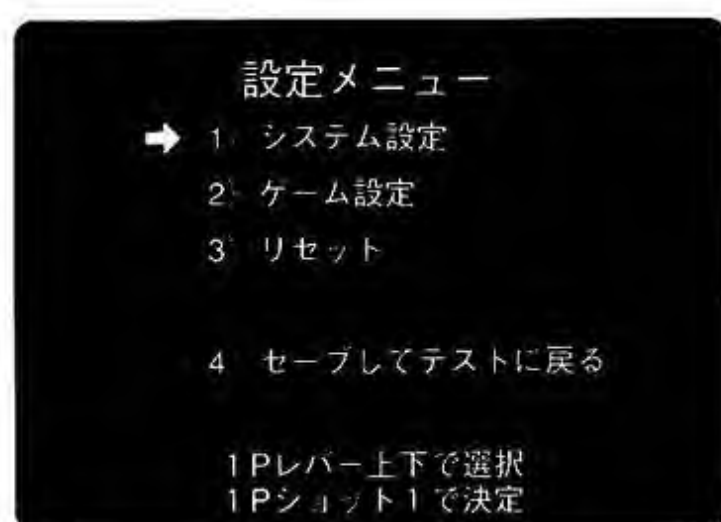
3) リセット

システム設定、ゲーム設定ともに工場出荷時の状態に戻します。(初期化)

4) セーブしてテストに戻る

システム設定、ゲーム設定の状態をバックアップし、テストメニューに戻ります。

(状態記憶には2秒程度かかります。記憶中に電源を落とさないようにして下さい。)



1) システム設定

①コイン設定

1～9コイン1クレジット、1コイン1～9クレジット、2コインスタート1コインコンティニュー、フリープレイからお店に合った設定をお選び下さい。

②コンティニュー

コンティニュー(継続プレイ)出来るかどうかを設定します。

③モニター

筐体によっては画面が逆さまに表示される事があります。
この設定で画面を合わせて下さい。

④デモサウンド

集客デモ中にサウンドを鳴らすかを設定します。
入荷時は新作だとアピールする為にもぜひ「あり」に設定してください。

⑤Qサウンド

当社Qサウンド筐体をご使用の場合「Q《ステレオ》」に設定するとプレイヤーを包みこむ立体音響「Qサウンド」の効果を得る事が出来ます。それ以外の筐体の場合は「モノラル」に設定して下さい。

⑥コインシューター

ご使用の筐体に合わせて設定をして下さい。

- | | |
|------------|--------------------------------------|
| 「2シューター共用」 | 2つのコインシューターを1つとみなし、クレジットは共用になります。 |
| 「2シューター個別」 | 1P・2Pのクレジットが別になります。投入側からしかスタートできません。 |
| 「1シューター」 | 1シューターのための筐体の設定です。 |

⑦設定メニューに戻る

設定変更のメニュー画面に戻ります。

設定メニュー

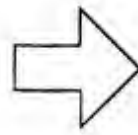
1 システム設定

➔ 2 ゲーム設定

3 リセット

4 セーブしてテストに戻る

1Pレバー上下で選択
1Pショット1で決定



ゲーム設定

➔ 難易度 易・2・・・難
攻撃力 低・2・・・高
タイマー 遅・2・・・速
ゲームスピード フリーセレクト2
勝負モード 3本勝負
イベント ノーマル
オートマチック フリーセレクト

設定メニューに戻る

1Pレバー上下で選択
左右またはショット1、ショット2で変更

2) ゲーム設定

①難易度

ゲームの難しさを設定します。
1～8までの8段階で数が大きくなるほど難しくなります。

②攻撃力

一発あたりの攻撃力を設定します。低いと長期戦に、高いと短期戦になります。
1～4までの4段階で数が大きくなるほど攻撃力が高くなります。

③タイマー

タイム表示の速度を設定します。
1～4までの4段階で数が大きくなるほどタイム表示が速く減ります。

④ゲームスピード

ゲーム全体のスピードを設定します。
「ノーマル」 「ノーマル」に較べてゲーム全体のスピードが速くなります。
「ターボ1」 「ターボ1」に較べてゲーム全体のスピードが速くなります。
「ターボ2」 「ターボ2」に較べてゲーム全体のスピードが速くなります。
「フリーセレクト1」「フリーセレクト2」 プレイヤーがスピードを選択出来るようになります。

⑤勝負モード

勝ち抜くのに必要なラウンド数を設定します。
通常は「3本勝負」で営業し、「1本勝負」「5本勝負」はイベントなどでお使い下さい。

⑥イベント

大会などイベントをする時に使用します。
「ノーマル」 通常時の設定です。普通に営業するときはこれに合わせて下さい。
「1マッチ」 1クレジットで対戦できますが、1勝負で勝者も敗者もゲームオーバーとなります。

⑦オートマチック

「フリーセレクト」 プレイヤーがオートマチック、ノーマルを自由に選択できます。
「なし」 プレイヤーがオートマチックを選択することができなくなります。

⑧設定メニューに戻る

設定変更メニューに戻ります。

設定項目

●システム設定

コイン設定	1コイン 1クレジット	1コイン 2クレジット	1コイン 3クレジット	1コイン 4クレジット
	1コイン 5クレジット	1コイン 6クレジット	1コイン 7クレジット	1コイン 8クレジット
	1コイン 9クレジット	2コイン 1クレジット	3コイン 1クレジット	4コイン 1クレジット
	5コイン 1クレジット	6コイン 1クレジット	7コイン 1クレジット	8コイン 1クレジット
	9コイン 1クレジット	2コインスタート 10クレジットメニュー	フリープレイ	
コンティニュー	出来る		出来ない	
モニター	ノーマル		フリップ	
デモサウンド	あり		なし	
Qサウンド	Qサウンド(ステレオ)		モノラル	
コインシューター	2シューター共用	2シューター個別	1シューター	

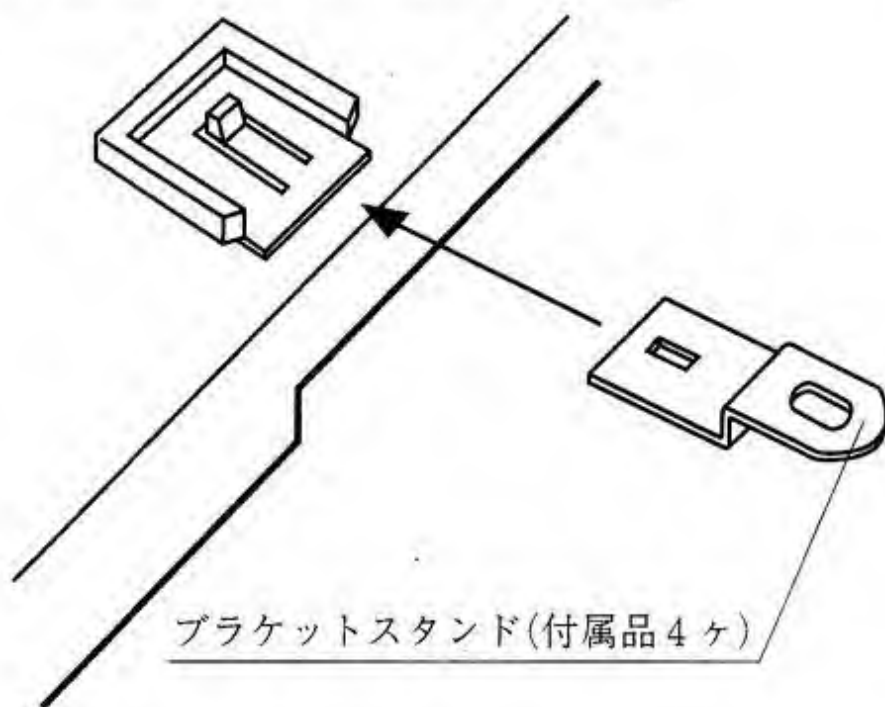
※は工場出荷時の設定です。

●ゲーム設定

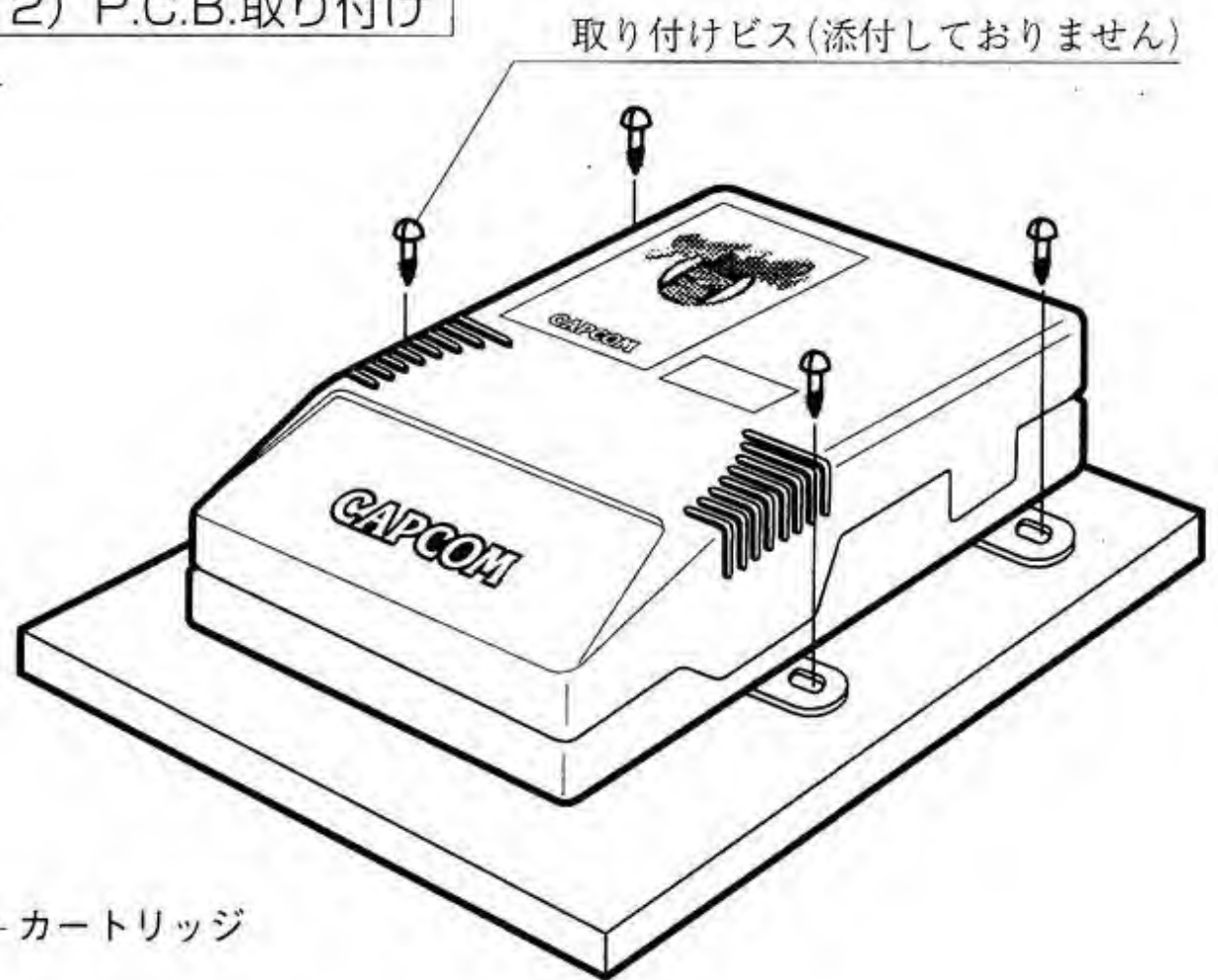
難易度	易しい 1	2	3	4
	5	6	7	難しい 8
攻撃力	低い 1	2	3	高い 4
タイマー	遅い 1	2	3	速い 4
ゲームスピード	ノーマル		ターボ1	ターボ2
	フリーセレクト1		フリーセレクト2	
勝負モード	1本勝負		3本勝負	5本勝負
イベント	ノーマル		1マッチ	
オートマチック	なし		フリーセレクト	

P.C.B.取付け参考図

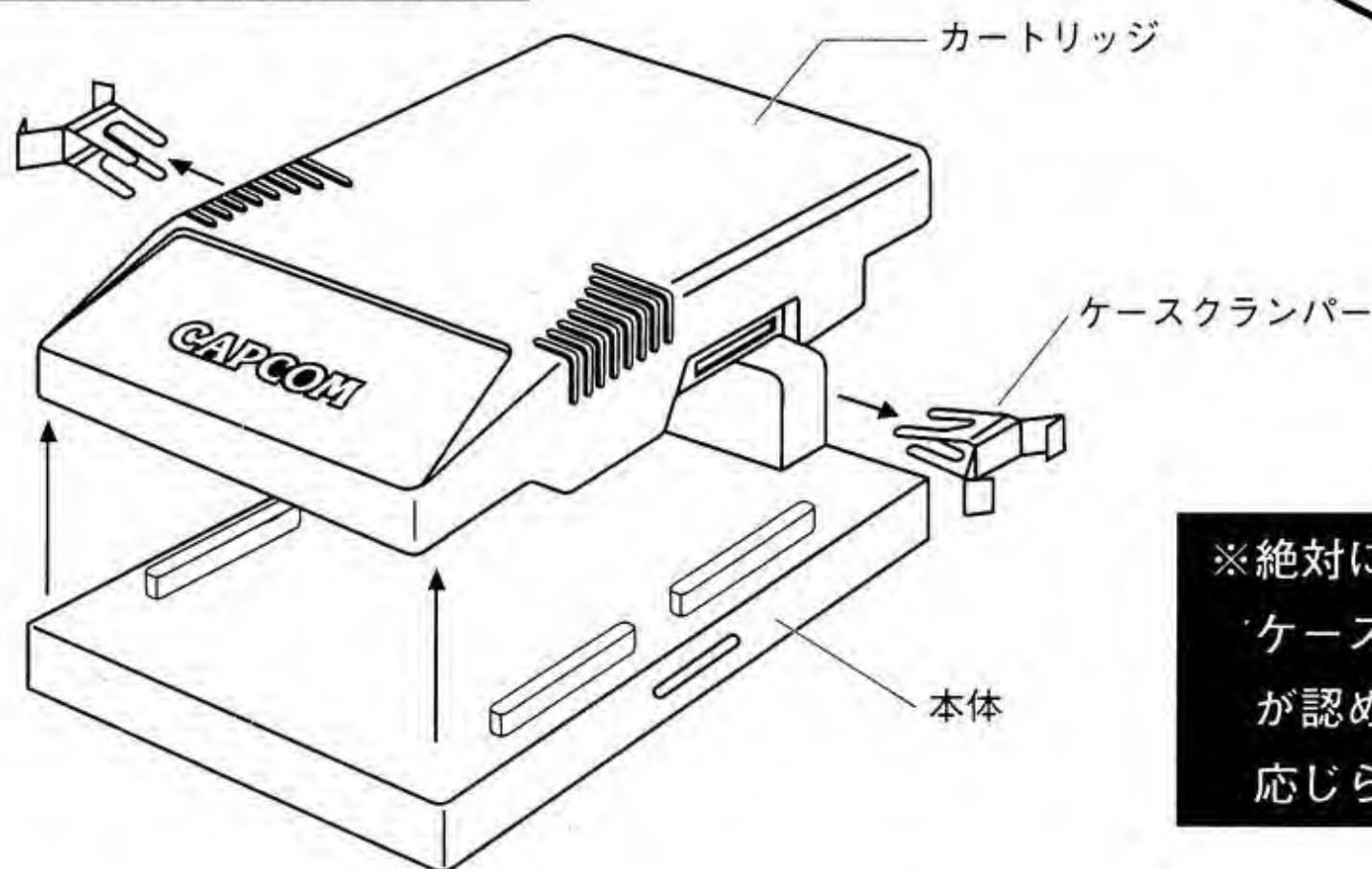
1) ブラケットスタンド取り付け



2) P.C.B.取り付け



カートリッジの取り外し方



※絶対に、ケースを分解しないで下さい。
ケースを分解したもの、あるいはその形跡
が認められたものについての修理には一切
応じられません。

※カプコンお薦め設定

「メモリーバックアップ」と「メニューの日本語表示」により設定を簡単に変更できるようにしました。
お店の状況に合わせて様々な設定をお試し下さい。

ゲームスピード 本製品のゲームスピードの初期設定は、フリーセレクト2(ターボ1、ターボ2の任意選択モード)になっています。

ターボモードは、全体のスピードが速くテンポの良いゲーム展開となるため、プレイヤーから好評を得ています。また、基板の稼働率も高くなるためターボモードでの営業をお薦めします。

技量の低いプレイヤーが多く、ゲームスピードの初期設定が適当でない場合(ゲーム展開が速すぎる場合)は、ノーマル、またはフリーセレクト1(ノーマル、ターボ1の任意選択モード)を設定して下さい。

大型筐体 大型筐体に入れ、難易度・攻撃力・タイマーなどを低めに設定すれば多少プレイ時間は延びますが一般客が付きやすくなると思います。(5本勝負もお薦めです。)

コイン設定は2コインスタート1コインコンティニューなどにしてみてはどうでしょうか？

大会 「イベント」を「1マッチ」に設定すれば勝者も敗者もゲームオーバーになるので試合が終わるたびにいちいち筐体の電源を落とす必要がありません。もちろん「フリープレイ」設定も付いています。

オートマチック このゲームではゲームが苦手な女性客やサラリーマンの方にも気軽にゲームを楽しんで頂ける様に『オートマチック』を用意しております。

プレイヤーが『オートマチック』を選択すると初心者には難しい「ガード」と「スーパーコンボ」の操作が自動的にまたは簡単に行えるようになります。

**エキスパート
対戦台** 対戦プレイが盛り上がってきてプレイヤーの技量差がなくなってくると誰も『オートマチック』を選ばない、または誰もが『オートマチック』を選ぶという状態になってきます。

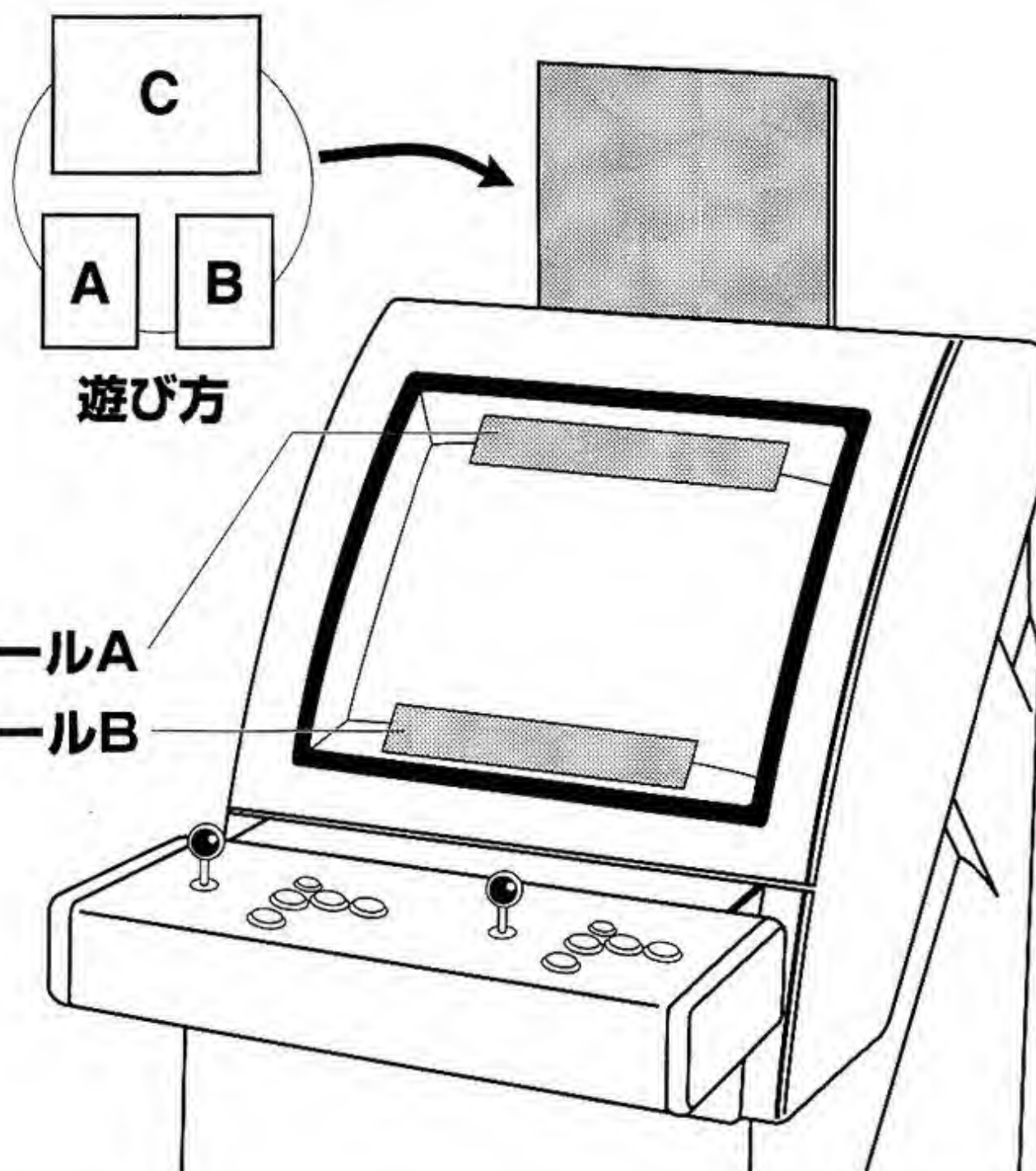
この様な状態になってきたときには『オートマチック』自体の意味が薄くなってしまいますので、『ゲーム設定』の『オートマチック』の項目を『なし』にする事をお薦めします。

WARNING

This game is for use in Japan only.
Sales, export or operation outside this
country may be construed as copyright
and trademark infringement and is
strictly prohibited.

Violators are subject to severe penalties
and will be prosecuted to the full extent
of the law.

遊び方には、A・Bタイプ(2枚組)
とCタイプ(1枚)があります。両タ
イプとも内容に関しましては、まっ
たく同じものですのでテーブル筐体
ならA・Bタイプのものを、アップラ
イト筐体ならCタイプの遊び方を御
使用下さい。



株式会社 カ下コ下®

AM国内販売部	本社	〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL(06) 920-3633 FAX(06) 920-5133
	東京支店	〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号 (新宿住友ビル43階) TEL(03) 3340-0730 FAX(03) 3340-0701
レンタル営業部		〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL(06) 920-3631 FAX(06) 920-3632
平野事業所	サービス センター	〒547 大阪市平野区瓜破南1丁目4番35号 TEL(06) 706-8105 FAX(06) 706-8113

基本操作

空中どうしの攻撃なら
空中ガード
OK!!

ガード

ジャンプ



しゃがみ

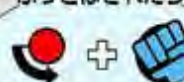
※キャラが右向きの時



キック

ダウン回避

ふっとばされたら



着地までにすばやく入力!

ゼロカウンター

ガード中にすばやく



※ゲージを1つ消費

ガード直後に反撃!!



を使いわけろ!

ゲージをためて スーパーコンボゲージ

攻撃するとゲージがたまる! LEVEL 1からコンボチャンス!!

3

連続使用
OK!!

スーパーコンボ

LEVEL 1

コマンド+ボタン1つ(ゲージ1消費)

LEVEL 2

コマンド+ボタン2つ(ゲージ2消費)

LEVEL 3

コマンド+ボタン3つ(ゲージ3消費)

カンタン 便利!! オートマチックモード

オート

を選ぶと

1 敵の攻撃をオートガード!

2 簡単コマンドでスーパーコンボ!!

(LEVEL 1のみ)



同じ強さの



同時押し!

STREET FIGHTER ZERO 2

ストリート ファイター ZERO 2

新システム! オリジナル コンボ

コンボ
連続技を
つくろう!

1

ゲージがLEVEL 1以上
たまったら...

2

3つ同時に押してスタート!

3

ゲージタイマーがなくなるまでに
自由にレバーとボタンで技を入力!!

※レベルが高いほど
たくさん入力できる!!

入力した通りに
君だけのオリジナルコンボが
出るぞ!!

君だけの
連続技だ!!

・多段ヒットをさがせ!
・最強威力をねらえ!
・必殺技を組みこめ!
...etc.

組み合わせ・可能性

無限!!

NEW!! 新システム! オリジナルコンボ

君だけの連続技だ!!

1

ゲージがLEVEL 1以上
たまったら...



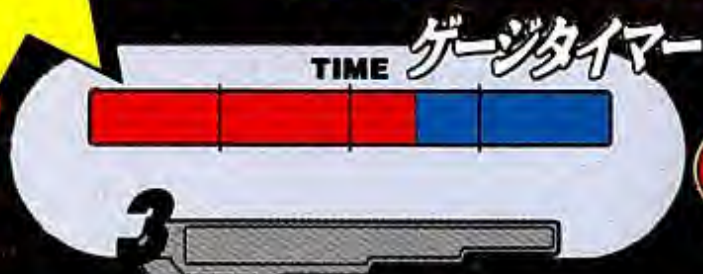
2

3つ同時に押してスタート!



3

ゲージタイマーがなくなるまでに
自由にレバーとボタンで技を入力!!



※レベルが高いほど
たくさん入力できる!!



入力した通りに
君だけのオリジナルコンボが
出るぞ!!

・多段ヒットをさがせ!
・最強威力をねらえ!
・必殺技を組みこめ!
...etc.

組み合わせ・可能性
無限!!





ストリート ファイター ZERO 2

基本操作

空中どうしの攻撃なら
**空中ガード
OK!!**

ガード
左移動
右移動

ジャンプ

しゃがみ

※キャラが右向きの時



ダウン回避

ふっとばされたら



着地までにすばやく入力!

ゼロカウンター

ガード中にすばやく



※ゲージを1つ消費

ガード直後に反撃!!



を使いわけろ!

ゲージをためて
大逆転!!

スーパーコンボゲージ

攻撃するとゲージがたまる! LEVEL 1からコンボチャンス!!

3

連続使用

OK!!

スーパーコンボ

LEVEL 1

コマンド + ボタン1つ(ゲージ1消費)

LEVEL 2

コマンド + ボタン2つ(ゲージ2消費)

LEVEL 3

コマンド + ボタン3つ(ゲージ3消費)

カンタン
便利!!

オートマチックモード

オート

を選ぶと

1 敵の攻撃をオートガード!

2 簡単コマンドでスーパーコンボ!!

(LEVEL 1のみ)



同じ強さの
同時押し!

ヒヤッホー
オレって最強ーツ!

CAPCOM®

© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

SZ2963001